
PlayStation
わくわく
ダービー
KSS
Media Entertainment Company
©1997 KSS

わくわくダービー

CONTENTS



操作方法



△ボタン
名前入力の際、ひらがな・カタカナのきりかえに使用します。

○ボタン
モードや選択肢等の決定ボタンとして使用します。

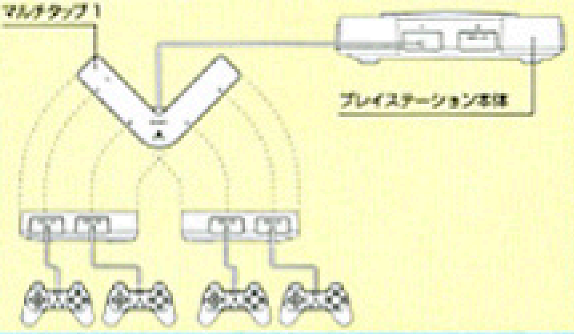
方向キー
モードやキャラクター等を選択する際に使用します。また、キャラクターの移動方向の決定等に使用します。

×ボタン
キャンセルボタンやマップを俯瞰で見るボタンとして使用します。

マルチタップの使用時のご注意

マルチタップにコントローラ等を接続する場合必ずマルチタップ側コントローラ端子Aにコントローラ等を接続してから、残りのコントローラB、C、Dの各端子につないでください。

※マルチタップを使用しなくてもコントローラの設定の際に4人とも同じコントーラに設定すれば1つのコントローラで4人で遊ぶこともできます。



ゲームの始め方



プレイステーション本体に『わくわくダービー』のDISCをセットし、電源ボタンをいれるとロゴマークが出た後にタイトル画面がでます。ここでSTARTボタンか○ボタンを押すとモード等の決定画面に切り替わります。



画面が切り替わると3人のキャラクターが表示されます。ここで最初の説明が終わった後に方向キーを左右に動かし、各キャラの前にマイクを移動して○ボタンを押すと左のキャラからは"ゲームの説明"、右のキャラからは"マスの説明"を聞くことができます。そして中央のキャラの前にマイクを移動して"ゲームスタート"を選択して○ボタンを押すとゲーム設定の項目選択となります。

■ゲームの開始について

ゲームを最初から始める場合は"はじめから"を選択してください。また、前回にゲームをセーブした続きをプレイしたい場合は"つづきから"を選択してください。

■ゲームのモードについて

オリジナルモードと実レースモードがあります。オリジナルモードはゲーム中のレースが短距離から長距離まであり、コースもダートコース・芝コースを織りまぜた様々なレースがある仮想レースのモードです。また、実レースモードはゲーム中のレースが実際のG1レースとなっているモードです。

■プレイヤー（MAN）の人数について

ゲームをプレイする人間の人数を選択します。1～4人まで選択可能です。

ゲームの始め方　PART 2

■プレイヤー（COM）の人数について

ゲーム中のコンピュータキャラの人数を選択します。プレイする人間の人数が4人未満のとき参加させることができます。（人間4人でプレイするときはコンピュータキャラを参加させることはできません。）



■コントローラの選択について

各プレイヤーが使用するコントローラの設定をします。各プレイヤーが使用するコントローラの○ボタンを押してください。マルチタップを接続して4つのコントローラでプレイすることも可能ですし、1つのコントローラを使って4人でプレイすることも可能です。

※コントローラの選択の最後に×ボタンを押すとコントローラの選択を最初からやり直すことができます。

■キャラクターの選択と名前入力について



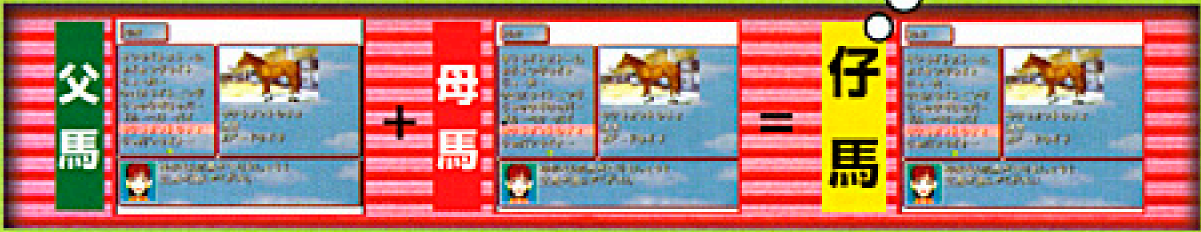
ボード上のコマとなるプレイヤーキャラとプレイヤーのウィンドウや勝負服の色となるプレイヤーカラーを選択します。方向キーの左右を押すとキャラが切り替わり、方向キーの上下を押すとカラーが切り替わります。キャラとカラーを決めたら○ボタンを押すと名前の入力になります。名前は4文字まで入力可能で△ボタンでひらがな・カタカナの切り替えができます。プレイヤーの名前を決めて最後に"終"にカーソルをあわせて○ボタンを押してください。

※この項目ではコンピュータのキャラとカラーも選択してください。

※ここまでの項目の選択中に×ボタンを押すと前の選択項目に戻ることができます。

所有馬の生産について

プレイヤーの
所有馬



ゲームのモード等の設定が終了すると次はゲームで所有する競走馬の生産を行います。プレイヤーは最初に父馬を選択します。次に母馬を選択します。すると子馬が生産され子馬の名前入力画面になります。好きな名前を入力してください。その馬があなたがゲーム中で所有することになる競走馬です。

親馬の特徴について…………親馬の特徴としては以下の2つの要素があります。

① 生産される子馬の成長タイプ

子馬には早熟・通常・晩成の3種類のタイプがあり、以下のような特徴があります。
（所有馬の成長タイプはゲーム中では表示されません。）

早熟：早い時期(ゲームの前半)に急激に成長するタイプです。3〜4歳前半に成長マスにとまると能力パラメータがのびやすくなっています。

通常：特に急激に成長する時期はなくほぼ一定のペースで成長し続けるタイプです。

晩成：遅い時期(ゲームの後半)に急激に成長するタイプです。5歳のときに成長マスにとまると能力パラメータがのびやすくなっています。

② 親馬のタイプ

親馬のタイプにはスピードタイプ・スタミナタイプ・バランスタイプの3タイプがあり、スピードタイプは短距離レースに適した子馬が生まれやすく、スタミナタイプは長距離レースに適したタイプの子馬が生まれやすくなっています。バランスタイプはその中間のタイプといえます。

プレイヤーの所有する子馬の生産が終わるといよいよゲームの開始です。

ゲームの遊び方

本ゲームにはボードフェイズとレースフェイズがあり、ボードフェイズではサイコロをふってボード上を移動しながら所有馬の調教やカードの入手を行います。ボードフェイズでプレイヤーの一人がゴールマスに入るとレースフェイズになります。レースフェイズが終了すると1つのステージが終了となります。これを1ゲームにつき10ステージ行い、レースの勝利数等で勝敗を決めます。

コマンドについて

●ボードフェイズでは以下のようなコマンドを実行することができます。



■サイコロコマンド

サイコロをふってボード上を移動するコマンドです。このコマンドもしくは移動系のカードを使用してボード上を移動してとまったマスでの作業が終了すると次のプレイヤーの順番になります。

■カードコマンド

所有しているカードを使用するコマンドです。"○マス進む"系統のカード以外はこのコマンドの実行後サイコロコマンドを実行することができます。

■情報コマンド

所有馬の調子や能力パラメータ等の情報や現在プレイ中のステージで開催されるレースに関する情報を見ることができます。

■マップコマンド

マップ全体を上空から見ることができるコマンドです。方向キーの上下左右で視点を移動することができます。○ボタンか×ボタンを押すと元の画面に戻ります。

■システムコマンドについて

セーブ:メモリーカードにゲームのセーブを行います。

ゲーム数:プレイするゲーム数を増減することができます。

難易度:レースに出走してくるCPUの競争馬の強さを変更できます。

メッセージ:メッセージスピードを変更することができます。

マスについて

ボードフェイズには以下のようなマスがあります。

■調教マス



所有馬の調教を行うことができるマスです。競走馬にはスピード、スタミナ等7項目の能力パラメータがあり、どの能力パラメータをのばすか選択することができます。また、調教には100万円コースから3000万円コースまでの4段階のコースがあり高額なコースほど能力パラメータはのびやすくなっています。また、所有馬を調教するとレースに向けて馬の調子は上がっていきます。

資金が0以下のときはこのマスにとまっても調教することはできません。(黒字の状態で赤字になるまで調教することは可能です)また、馬がレースで故障したときに黒字の状態でこのマスにとまると1億円払うと故障が直ります。

■成長マス



所有馬がその馬の成長特性に応じて能力が少し上昇するマスです。調教マスと異なりのばす能力パラメータを選択できませんが費用はかかりません。

■カードマス



カードを1枚入手することができるマスです。カードには"移動系"、"攻撃系"、"防御系"の3種類のカードがあります。

■レース変更マス



ゴールマスに入ったときに開催されるレースを変更できるマスです。1ステージにつき用意されているレースは2～3レースあり、開催されるレースは1レースだけです。このマスにとまると開催されるレースがローテーション形式で変更されていきます。

つぎのページ

マスについて　つづき

■ラッキーマス



所持金の増加や所有馬の能力パラメータの上昇など良いことが起こるマスです。

■アクシデントマス



所持金の減少や所有馬の能力パラメータの低下など悪いことが起こるマスです。

■スタートマス



ボードフェイズのスタート地点のマスです。

■ゴールマス



ボードフェイズのゴール地点のマスです。プレイヤーの一人がこのマスに入ると、レースフェイズに切り替わりレースが開催されます。また、ゴールマスに入ったプレイヤーにはボーナスが支給されます。

MEMO

カードについて

カードマスにとまったときに入手できるカードには裏面の絵が蹄鉄（ていてつ）の"移動系"カード、裏面がムチの"攻撃系"カード、裏面が帽子の"防御系"カードの3種類があります。各系統には以下のようなカードがあります。

移動系	1進む	……………1マス進むことができます。
	2進む	……………2マス進むことができます。
	3進む	……………3マス進むことができます。
	2いころ	………サイコロを2つふることができます。
	3ころ	……………サイコロを3個ふることができます。
	逆戻り	……………スタート地点に戻ることができます。
攻撃系	絶不調	………他のプレイヤーの馬の調子を絶不調にすることができます。
	調教妨害	……他のプレイヤーの馬の調教を1回妨害します。
	長期休養	……他のプレイヤーのターンを1回休みにします。
	負担増	………自分以外のプレイヤーの負担重量が次のレースで5kg重くします。
	鈍足	……………他のプレイヤーが次のターンで1マスしか進めなくします。
	故障工作	……他のプレイヤーの馬が次のレースで故障しやすくなります。
	一発逆転	……何が起きるかわからない危険なカードです。
防御系	絶好調	………プレイヤーの馬の調子を絶好調にします。
	完全復帰	……故障した馬が即座に回復します。
	傷害保険	……プレイヤーの馬が故障したときに保険金がおります。
	馬体検査	……プレイヤーの馬が次のレースで故障しにくくなります。
	特訓!	……………プレイヤーの馬の最も低い能力パラメータを特訓してのばします。
	妨害阻止	……他のプレイヤーからの妨害を1回だけ防ぎます。

レースについて

ボードフェイズでプレイヤーの一人がゴールマスに入るとレースが 開催されるレースフェイズになります。レースフェイズにはいると各プレイヤーはレースの作戦を指示します。作戦内容としては"逃げ"、"先行"、"好位"、"差し"、"追い込み"の戦法の中から ↗

■実レースモード

	メイン	サブ1	サブ2
ステージ1	朝日杯３歳ステークス	阪神３歳牝馬ステークス	
	芝1600m	芝1600m	
ステージ2	皐月賞	桜花賞	
	芝2000m	芝1600m	
ステージ3	東京優駿（日本ダービー）		
	芝2400m		
ステージ4	菊花賞	秋華賞	天皇賞・秋
	芝3000m	芝2000m	芝2000m
ステージ5	有馬記念	マイルチャンピオンシップ	スプリンターズステークス
	芝2500m	芝1600m	芝1200m
ステージ6	天皇賞・春	フェブラリーステークス	安田記念
	芝3200m	ダート1600m	芝1600m
ステージ7	宝塚記念		
	芝2200m		
ステージ8	天皇賞・秋	エリザベス女王杯	
	芝2000m	芝2200m	
ステージ9	ジャパンカップ	マイルチャンピオンシップ	
	芝2400m	芝1600m	
ステージ10	有馬記念	スプリンターズステークス	
	芝2500m	芝1200m	

好きな戦法を選択してください。出走枠、パドック、レース名等の表示が出た後いよいよ出走となります。(レースは観戦するだけです。) また、開催レースは1ステージごとに2〜3レースが組になっており、1ステージで開催されるレースは1レースだけになっています。各モードの各ステージで開催可能なレースは以下のレースです。また、レースでプレイヤーの所有馬が5着以内に入ると賞金を獲得することができます。

■オリジナルモード

	メイン	サブ1	サブ2
ステージ1	ジュベナイルステークス	スプリントチャンピオンシップ	
	芝1600m	芝1200m	
ステージ2	スーパーダートダービー	テンハロングランプリ	
	ダート2000m	芝2000m	
ステージ3	ダービー		
	芝2400m		
ステージ4	マイルグランプリ	ターフグランドチャンピオンシップ	
	芝1600m	芝3200m	
ステージ5	ワールドカップ	ダートチャンピオンシップ	
	芝2400m	ダート1600m	
ステージ6	ダートグランプリマイル	ダートグランプリクラシック	ダートグランプリスプリント
	ダート1600m	ダート2000m	ダート1200m
ステージ7	スプリンターズカップ		
	芝1200m		
ステージ8	ブリーダーズカップディスタンス	ブリーダーズカップクラシック	ブリーダーズカップスプリント
	芝3600m	芝2000m	芝1200m
ステージ9	マイルグランプリ	ターフグランドチャンピオンシップ	
	芝1600m	芝3200m	
ステージ10	ワールドカップ	ダートチャンピオンシップ	
	芝2400m	ダート1600m	

競馬場のパラメータについて

プレイヤーが所有する競走馬には以下のような能力パラメータがあり、レースフェイズで反映されるようになっています。

・スピード	競走馬がレースで出せる最高速度に影響します。
・スタミナ	競走馬の持久力。能力通りに走れる距離に影響します。
・パワー	道悪や坂道等パワーが必要なところに影響します。
・瞬発力	スタートダッシュやゴール前で最高速に達するまでの時間に影響します。
・勝負根性	ゴール前での直線の競り合いに影響します。
・気性	スタミナの減り方、道中の速度に影響します。
・ダート	ダートコースでのレースに影響します。

ゲーム攻略のポイント

宝箱をゲットしよう!!	…宝箱にはお金やカード等が入っています。チャンスがあるときはねらっていきましょう。ときには宝箱で所有馬が強くなることも…。
他のプレイヤーがいるマスをねらえ!!	…他のプレイヤーがいるマスにとまるとそのプレイヤーから様々なものを奪うことができますのでねらっていきましょう。たまには失敗することもあります。あしからず…。
馬の故障には注意!!	…馬がレースで故障すると次のステージで1ターンごとに4ポイントずつ能力パラメータが下がってしまいます。防御系のカードで故障しないように気をつけましょう。
なるべく赤字にはならないように!!	…赤字になると調教マスにとまっても調教することができません。なるべく赤字にはならない方がいいでしょう。ですが、赤字覚悟で調教するかどうかはあなたの戦略しだいです。

注意…本ゲームではゲームのシステム上牡馬(牝馬)でも負担重量を重く(軽く)することで牝馬(牡馬)限定レースに出走可能になっています。また、一部負担重量等が実際のレースと違っている箇所がございます。ご了承ください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

KSS
Media Entertainment Company

SLPS 01157